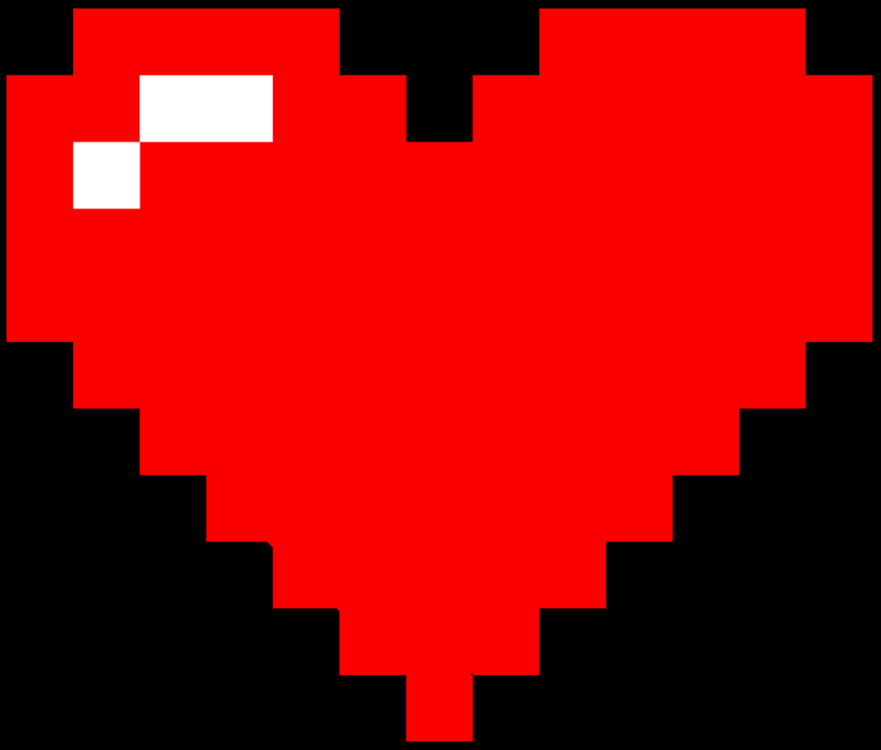
ESPERANÇA

Fábulas são histórias sobre amor, determinação, coragem e esperança, contadas em mitos para termos fé no futuro e saber pelo que lutar, dando vida a uma história de sonhos e vontade, cantadas na fantasia do amor e paciência. Fábula é um jogo de interpretação sobre nunca desistir dos sonhos daqueles que ama. Não existe história que não possa ser contada, e empecilho que possa suportar a determinação daqueles com esperança no coração. Lute sempre pelo amor e pelos sonhos que acredita, sua virtude te fará infinito e sua esperança te tornará invencível, mesmo em pés do impossível, você não cairá!

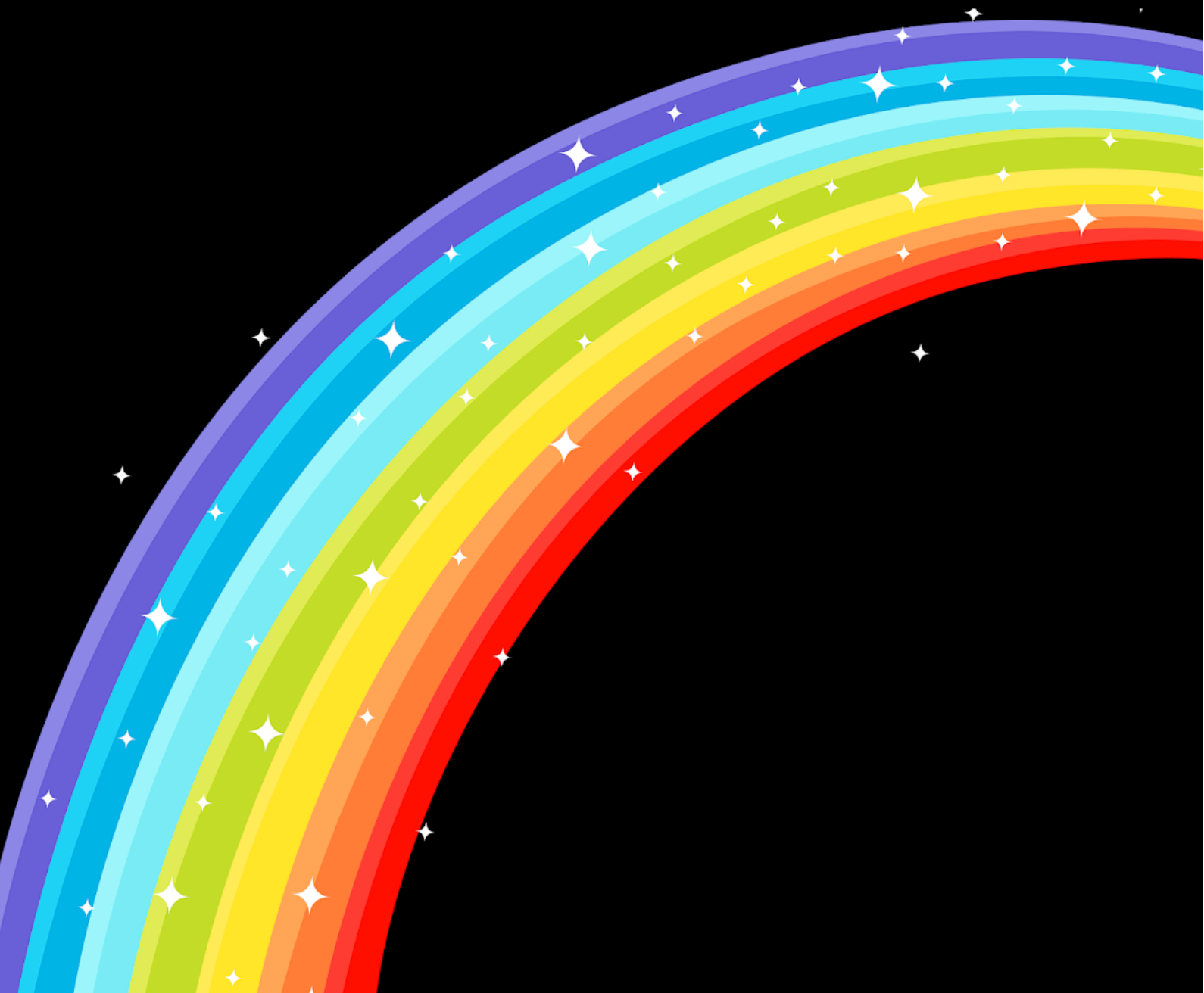
VIVA



CANÇÕES DO FUTURO

Para participar da fábula você precisará de dados, todos que puder encontrar, escrevendo qualquer tipo de história que desejar. A luta pelo amor vem em diferentes mídias, e devem ser feitas através de todas as histórias, enquanto houver sonhos a serem realizados, papel e caneta também são úteis! Crie suas regras pela sua própria história, viva o impossível que é a vida, e não deixe ninguém nunca te impedir!

Você é suficiente.



SEU CORAÇÃO

Você criará sua fábula a partir de um receptáculo, uma alma que participa de uma história. Essa alma pode se transformar com a vontade do seu coração, seguindo novos caminhos a cada encontro. Com a determinação de realizar sua esperança, você concretiza o impossível e nunca se abala, sendo capaz de salvar o mundo e todas as almas que encontrar. Esse é um jogo sem inimigos, apenas novos laços esperando a serem feitos! Esse é você:

Energia:

Singularidade:

Amizade:
Amor:
Bondade:
Compaixão:
Determinação:
Empenho:
Esperança:
Estilo:
Fortaleza:
Justiça:
Paciência:
Vontade:

Energia:

Força vital de continuar lutando

Singularidade:

Aquilo que te compõe

Amizade: Seus laços e capacidade de fazer novos amigos

Amor: Sua paixão e expressão de amor

Bondade: Sua bondade e boa vontade

Compaixão: Seu amor pelos outros e empatia

Determinação: Sua força de vontade

Empenho: Quanta força você consegue entregar

Esperança: Sua fé no futuro

Estilo: Sua expressividade

Fortaleza: As forças do seu corpo imóvel

Justiça: Seu senso de certo e errado

Paciência: Sua paciência e compreensão

Vontade: Sua capacidade de continuar em frente

RECEPTÁCULO

Para contar a sua fábula você precisará de um receptáculo para a história, criando desta forma:

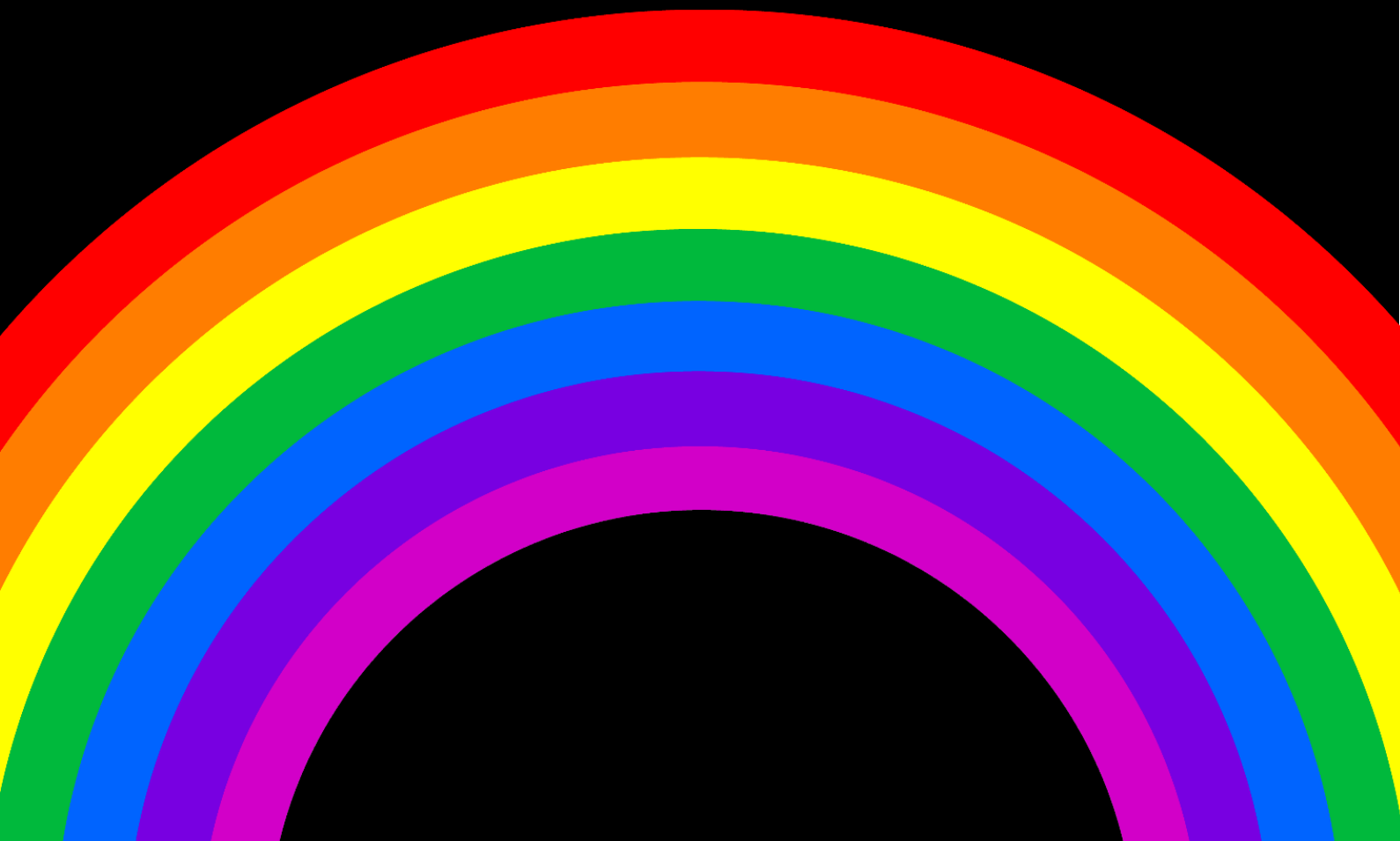
10 pontos de energia

5 pontos de singularidade

As singularidades são os dados que você usará em suas ações baseadas nelas, funcionando deste modo:

Sem pontos=Dado de 4 lados
1 ponto=Dado de 6 lados
2 pontos=Dado de 8 lados
3 pontos=Dado de 10 lados
4 pontos=Dado de 12 lados
5 pontos=Dado de 20 lados

Quanto mais pontos, melhor você é!



AMIZADE

Nessa fábula não existem combates, apenas encontros! Nesses encontros seus adversário tentarão reduzir a sua energia à zero rolando testes contra você rolando dados baseados nas singularidades deles. Quanto maior seu resultado melhor, sempre com objetivo de superar o outro. Seus futuros amigos não tem energia, mas um medidor de amizade, indo de 1 a 20 (Ou quanto quiser), determinando quantas rolagens de amizade ele requer para ser abraçado pela sua amizade. Seus amigos são diversos, divertidos e cheios de esperança.

Um adversário com 1 de medidor de amizade é bem amigável

Um adversário com 20 de medidor de amizade é difícil de se tornar amigo, mas nunca impossível!

ENCONTROS

Ao encontrar um novo amigo, seja mágico, monstro, humano ou o que for, um encontro começa. Cada pessoa tem uma ação, incluindo o aniversário, sejam quantos forem. Seus aliados podem realizar uma das ações em cada rodada:

Aceitar: Quando o limite de amizade está cheio, abraça o alvo com sua amizade

Atuar: Realiza um teste de singularidade com o alvo

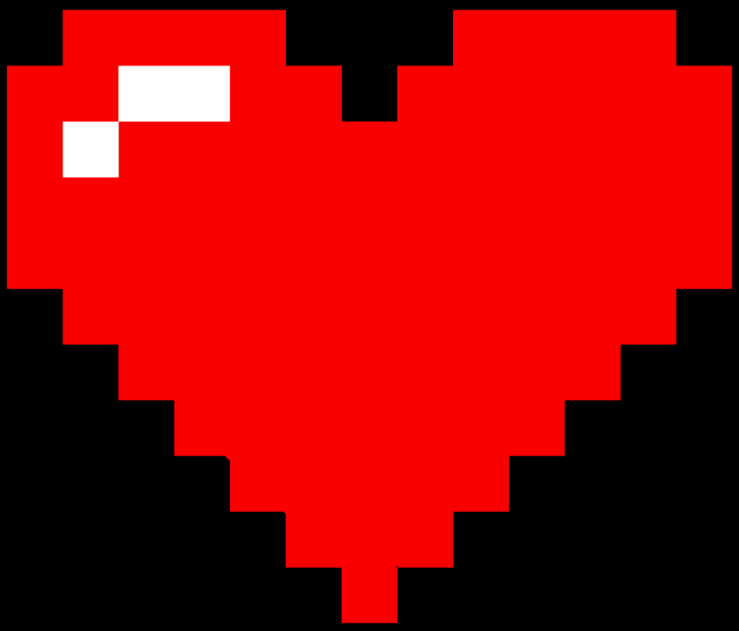
Deliberar: Analisa a singularidade do alvo

Usar: Usa um item

O encontro acaba quando seu grupo e você aceitarem todos os alvos novos!

CAÍDO

Quando sua energia acaba, você cai, se tiver amigos, eles suportam sua esperança, e você retorna ao encontro com 5 de energia na rodada seguinte. Se estiver sozinho, você cai, mas sua determinação, sonhos e esperança te fazem levantar, recomeçando o encontro, diminuindo todos os pontos do medidor de amizade de seu futuro amigo!



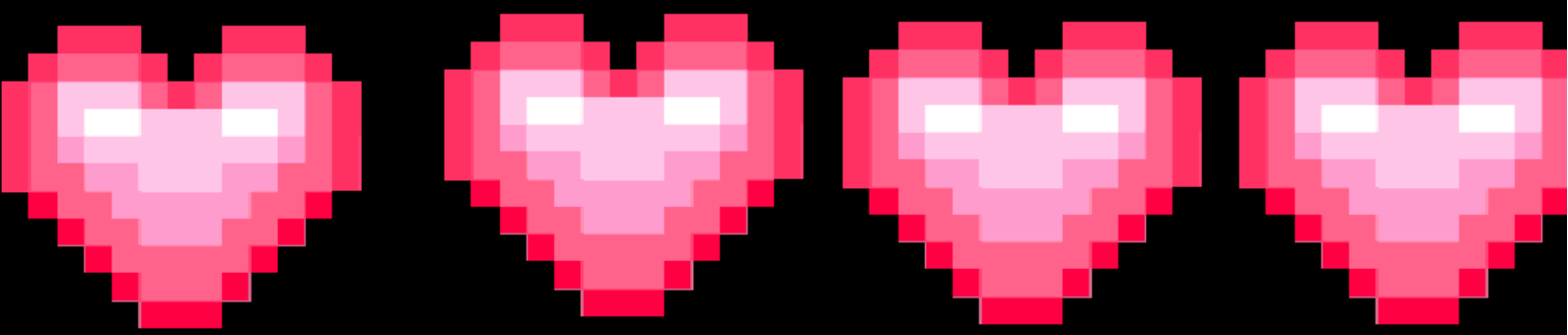
RESTAURAR

Além de suas ações, você poderá usar itens durante encontros, sejam roupas estilosas, presentes, doces, comida ou qualquer regalia que entretenha seus amigos, que podem:

Ter um sucesso em um teste de singularidade específico sem rolar o dado

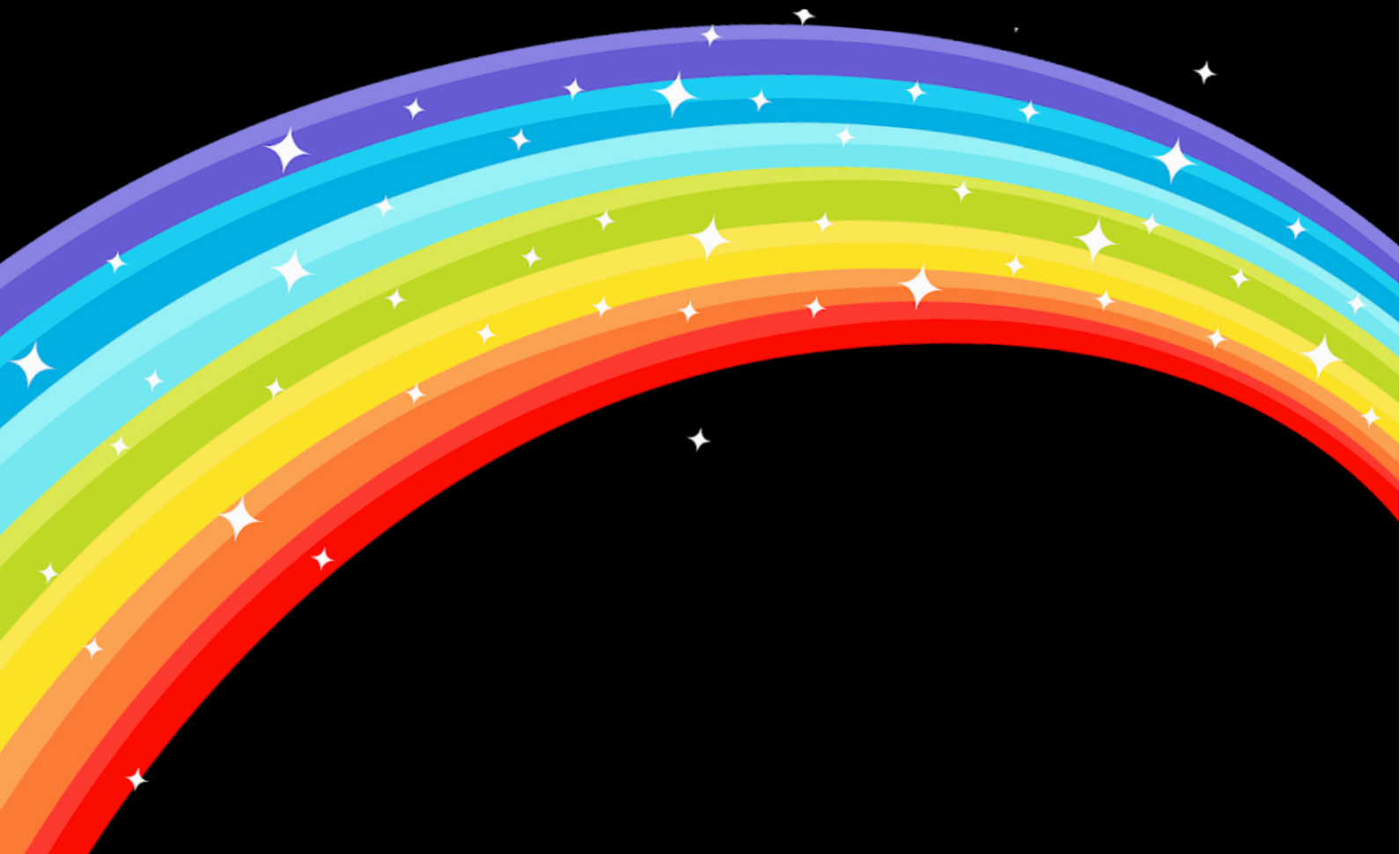
Recuperar 1 energia

O que são esses itens e o que eles fazem cabe a você decidir!



DETERMINAÇÃO

Além de sua força de vontade, você poderá contar com a ajuda de itens especiais guardados na sua alma, roupas, acessórios e regalias que aumentam suas singularidades até o máximo de 5. Um item por vez pode ser usado, porém eles não são gastos.



TOLERÂNCIA

Sua força de vontade flama sua esperança, te tornando a determinação em si, impedindo seu fim e resistindo mesmo o que apagaria a realidade e toda a verdade. Você e seus amigos são a própria verdade linda que abraça todas as coisas, e nunca podem ser parados enquanto houver esperança em qualquer história. Sua energia pode acabar quantas vezes forem, mas sua esperança te fará lutar mais um dia, até o dia que aceitará cada existência em cada história.

PERSEVERANÇA

Alguns adversários podem ser mais fortes que outros, resistindo em seus ideais com afinco, assim eles podem ter resistência a sua amizade ou causar mais de um dano à energia por ação, porém nada é impossível àqueles com coração puro!

ALMA

Energia:

Singularidade:

Amizade:
Amor:
Bondade:
Compaixão:
Determinação:
Empenho:
Esperança:
Estilo:
Fortaleza:
Justiça:
Paciência:
Vontade:

Itens: